Dreamcast™

Dreamcast

WARNINGS Read Before Using Your Dreamcast™ Video Game System

CAUTION

Anyone who uses the Dreamcast™ should read the operating manual for the software and console before operating them. A responsible adult should read these manuals together with any minors who will use the Dreamcast™ before the minor uses it.

Health and Epilepsy Warning

Some small number of people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patter that they encounter in everyday life, such as those in certain television images or video games. These seizures or loss of consciousness may occ even if the person has never had an epileptic seizure.

If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to using the Dreamcast™.

In all cases, parents should monitor the use of video games by their children. If any player experiences dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, IMMEDIATELY DISCONTINUE USE AND CONSULT YOU DOCTOR BEFORE RESUMING PLAY.

To reduce the possibility of such symptoms, the operator must follow these safety precautions at all times when using the Dreamcast™.

- Sit a minimum of 6.5 feet away from the television screen. This should be as far as the length of the controller cable.
- Do not play if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing has all the lights on and is well lit.
- Stop playing video games for at least ten to twenty minutes per hour. This will rest your eyes, neck, arms and fingers so that you can continue comfortably playing the game in the future.

OPERATING PRECAUTIONS

To prevent personal injury, property damage or malfunction:

- Before removing the disc, be sure it has stopped spinning.
- The Dreamcast™ GD-ROM disc is intended for use exclusively on the Dreamcast™ video game system. Do not use this disc in anything other th a Dreamcast™ console, especially not in a CD player.
- Do not allow fingerprints or dirt on either side of the disc.
- Avoid bending the disc. Do not touch, smudge or scratch its surface.
- Do not modify or enlarge the centre hole of the disc or use a disc that is cracked, modified or repaired with adhesive tape.
- Do not write on or apply anything to either side of the disc.
- Store the disc in its original case and do not expose it to high temperature and humidity.
- Do not leave the disc in direct sunlight or near a radiator or other source of heat.
- Use lens cleaner and a soft dry cloth to clean the disc, wiping gently from the centre to the edge. Never use chemicals such as benzene and pain thinner to clean the disc.

Projection TELEVISION WARNING

Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark the phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large-screen projection televisions.

Dreamcast™ Video Game Use

This GD-ROM can only be used with the Dreamcast™ video game system. Do not attempt to play this CD-ROM on any other CD player; doing so may damage the headphones and/or speakers. This game is licensed for home play on the Dreamcast™ video game system only. Unauthorised copying, reproduction, rental, or public performance of this game is a violation of applicable laws. The characters and events portrayed in this gam are purely fictional. Any similarity to other persons, living or dead, is purely coincidental.

CONTENTS

STORY 2
CONTROLS 4
SPECIAL MOVES 6
GAME SCREEN 9
RULES 10
GAME MODES 11
CHARACTER SELECT . . .13
OPTION MODE 14
BUTTON CONFIG. 14
SECRET FACTOR MODE .15
CHARACTERS 17-25
TECHNICAL SUPPORT . . .26
HINTS & TIPS 27

"Armour of Erosion"... It should have been no more than a fairy tale.
It should never have been awoken. However, the end has come.
Wheel of fortune has resurrected the legendary evil from limbo.
Hideous waves from the armour have turned fish into deformity, and
the accursed wind from the sea has brought death to the inland.

S T R Y

The fighters gather when the ominous shadow is about to cover the light of hope. They head to the abyss to bring everything back into the "Sea of Genesis."

CAPCOM

A Special Message from CAPCOM ENTERTAINMENT

Thank you for purchasing Marvel™ Vs Capcom® 2. Please note that this software is designed only for use with the Dreamcast™ console. Be sure to read this instruction manual thoroughly before you start playing Marvel™ Vs Capcom® 2.

We at CAPCOM ENTERTAINMENT are proud to bring you this thrilling new addition to your video game library.

CAPCOM ENTERTAINMENT, INC.

475 Oakmead Parkway, Sunnyvale, CA 94086

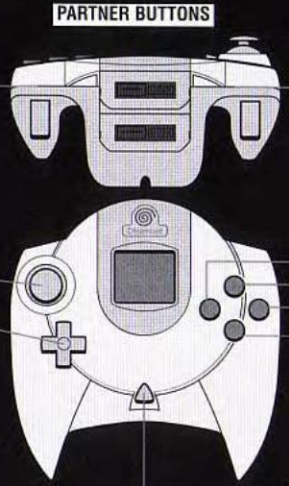
• MARVEL™ & ©2000 MARVEL CHARACTERS, INC. ALL RIGHTS RESERVED,

© CAPCOM CO., LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED.

CAPCOM and the CAPCOM LOGO are registered trademarks of CAPCOM CO., LTD.

Sega, Dreamcast, and the Dreamcast™ logos are either registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises, Ltd. The ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association.

DREAMCAST™ CONTROLLER

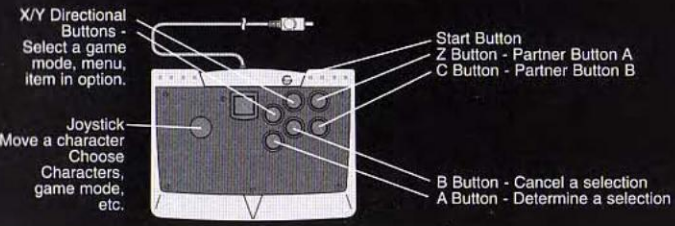


* The controls are for characters facing right.

Up - Vertical Jump
Left up - Diagonal backward jump
Left - Move backward, upper block
Left down - Crouch, lower block
Down - Crouch
Right down - Crouch
Right - Move forward
Right up - Diagonal forward jump

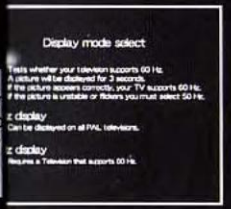
Never touch the Analog Thumb Pad or L/R Triggers while turning the Dreamcast™ power ON. Doing so may disrupt the controller initialisation procedure and result in malfunction. If the Analog Thumb Pad or L/R Triggers are accidentally moved while turning the Dreamcast™ power ON, immediately turn the power OFF and then ON again, making sure not to touch the controller.

EAMCAST™ JOYSTICK


OTHER CONTROLS
X/Y Directional Buttons - Select a game mode, menu, item in option.
Joystick Move a character Choose Characters, game mode, etc.
Start Button
Z Button - Partner Button A
C Button - Partner Button B
B Button - Cancel a selection
A Button - Determine a selection

se are the default button assignments. To change them, use the Option mode (see page 11.)
s software is for 1-2 player(s). Connect controller(s) to the Dreamcast™ properly before you turn on the Dreamcast™.
not move the Analog Stick or L/R Trigger when you turn on the Dreamcast™.
ou press the Start Button holding A, B, X and Y buttons, you can reset the game and go to the title screen.
en you use a Vibration Pack (optional) with your Dreamcast™ Controller, make sure to put it into the slot 2.

Z / 60HZ OPTION If you have a modern television it may support 60hz. This means that you experience Marvel™ vs Capcom® 2 full screen rather than having black borders on the top bottom of the screen. As the game loads you will see the following option screen:



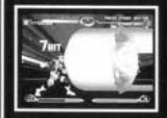
Use Up and Down Control Pad to select between 50hz and 60hz display. If you are uncertain if your television set supports 60 hz then use the 'Test' option to check. If a Marvel® vs Capcom™ 2 picture is displayed then your television supports 60hz. You should now chose the 60hz option. If not however, please chose the 50hz option.

SPECIAL MOVES

HYPER COMBO GAUGE
Hyper Combo Gauge builds up as you attack. When it is full, your character will be able to perform special attacks like Hyper Combo. You can build up your Hyper Combo Gauge up level 5.

HYPER COMBO
<a command> +PP or KK (press simultaneously)
A Hyper Combo uses level 1 gauge.

DELAYED HYPER COMBO
You can perform up to 3 Hyper Combos in a row. During the first character's Hyper Combo input the second character's Hyper Combo. During the second character's Hyper Combo, i the third character's Hyper Combo.
Delayed Hyper Combo uses level 2 or 3 Hyper Combo Gauge.



VARIABLE COMBINATION
Press Partner A and Partner B bu simultaneously.
Your partners will come out and perform Hyper Combos at the sa time.Variable Combination uses l 3 gauge.

SNAP BACK

Force your opponent to change characters.
"Snap Back" uses level 1 gauge.

↓↘ →+ Partner A Button – Get opponent's second character out.
↓↘ →+ Partner B Button – Get opponent's third character out.

SPECIAL MOVES

VARIABLE ASSIST
Your partner character will come out to make a counter-attack and switch characters.
Variable Counter uses level 1 gauge.

Partner A Button (while blocking) – Your second character will come out.
Partner B Button (while blocking) – Your third character will come out.

VARIABLE ATTACK
Switch characters. The red part of the vitality gauge will recover gradually while resting.
LP+LK (press simultaneously) – Switch to your second character.
HP+HK (press simultaneously) – Switch to your third character.

AERIAL RAVE
Perform an air combo. Each character has an Ariel Rave start move.
Hit opponent with it and perform a combo in the air.
Hit with ↘+HP or HK then↑ (super jump(then perform a combo in the air.

DASH
Move faster than normal walk.
→→ (or ←←) or PP (press simultaneously)

SPECIAL MOVES

SUPER JUMP
Jump much higher than a normal jump.↑↓

BLOCK / AIR BLOCK
Block an opponent's attack on the ground and in the air by pressing a directional button av
from the opponent.

THROW / GRAB MOVES
Throw an opponent who is near your character. Some characters do a grab move instead
throw. (near opponent) →or← + HP or HK

SAFE FALL / BREAK AWAY
Fall safely after being thrown or break away an opponent's grab. (When falling to the grou
being grabbed) press any directional button except ↑ +HP or HK

ROLLING GET UP
When knocked up, input this command and evade opponent's pursuit attack. ↓↙← +P or

ADVANCED GUARD
Push back your opponent. (While blocking)
PP (press simultaneously)

CHAIN COMBO
If you press attack buttons quickly in an order of Light > Light > Heavy, you can hit the opponent successively.

TAUNT
LK + Start (press simultaneously)
*Taunt command can be changed in Option.

GAME SCREEN

① **SCORE/WINS** - Current score in 1 player game and number of wins in 2 player game.

② **VITALITY GAUGE OF FIGHTING CHARACTER** - The colour bar decreases as a fighter takes damage. If the vitality reaches zero, the character is knocked out (K.O.'d).

③ **VITALITY GAUGES OF PARTNER CHARACTER A AND B** - The red part of the colour bar recovers little by little while a character is resting.

④ **TIMER** - Shows the time left. When the time reaches zero, the match is decided by the remaining vitality of both teams.

⑤ **CHARACTER** - Your character's face is displayed.

⑥ **HYPER COMBO GAUGE** - The colour in the gauge builds up as you attack. When it is full, you can use hyper combos and other powerful moves.

⑦ **ASSIST MARK** - Is displayed when Assist moves are possible.

⑧ **ASSIST IMPOSSIBLE MARK** - Is displayed when Assist moves are impossible.

⑨ **BONUS MESSAGE** - Appears when you perform a super move, such as an Aerial rave.

MATCH

A match lasts until either team completely runs out of their vitality of the 3 characters. You switch characters during a match. The red part of the vitality gauge of resting characters wi recover little by little.

CONDITION FOR WINNING AND LOSING

If a character's vitality runs out, the character will be knocked out. If time runs out, the matc will be decided and the team who has more total vitality will be the winner. When there is no time limit, the match will last until either team's vitality runs out completely.

DRAW GAME

A draw is declaired when both teams run out of vitality at the same time (double KO), or both teams have the same amount of total vitality left when the time runs out.

GAME MODES

Press the Start Button in the title screen and Game Mode Menu will be displayed. Choose a Game Mode with the directional buttons and A button.

ARCADE MODE (1 or 2 player game)

Fight against CPU opponents. Choose 2 from 15 characters. If you defeat all opponents, you will win the game and you will see an ending movie. You can continue after losing.

VS MODE (2 player game)

2 player competition mode. Select characters before every match.
You can also change handicaps and stage.

*You must connect 2 controllers to the Dreamcast™ to choose this mode.

TRAINING MODE (1 player game)

Practice moves against CPU characters.
Choose your characters and opponents characters. Press Start Button to open a menu.

OPTION MODE

Adjust various settings (see page 14).

GAME MODES

SCORE RANKING

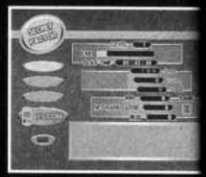
View high score ranking for the Arcade Mode and Score Attack.

SCORE ATTACK (1 player game)

Fight against CPU characters.This mode is not affected by the settings in Option.

SECRET FACTOR

Check your play status and characters you have unlocked (see page 15).



STARTING GAME

After choosing a game mode, the character select screen will appear. Choose a character with directional buttons and any attack button.

NEXT, CHOOSE THE CHARACTER'S ASSIST TYPE.

CHOOSE 3 CHARACTERS FOR YOUR TEAM.

LASTLY, CHOOSE A PLAY SPEED.

ASSIST TYPE SELECT Choose Assist Type for each character from α, β and γ type. Depending on the character's Assist Type, the character's Variable Assist and Variable Combination change.

MEMORY CARD

Save – save your option setting and score ranking data in a Memory card (VM).

Load – load your play record from a a Memory card (VM).

- To save your play record, an optional Memory card (VM) is required.
- This game uses 5 blocks in a Memory card (VM).
- Do not turn off your Dreamcast™ or pull out the Memory card (VM) controller or peripherals while saving.

OPTION MODE

DIFFICULTY Adjust difficulty level for the Arcade mo

TIME Adjust match time.

DAMAGE Adjust damage level of attack.

SPEED Adjust the game speed.

SOUND Choose STEREO or MONAURAL.

DEFAULT SETTING Reset all option settings to defa status.

EXIT Return to Main Menu screen.

BUTTON CONFIG.

Adjust button assignments.

BUTTON CONFIG. Assign each button a punch, kick or a special move.

VIBRATE When ON and your controller has a Vibration Pack and Vibration Pack vibrati is activated.

SCREEN ADJUST

SCREEN SIZE – Adjust screen display range.

DEFAULT SETTINGS – Reset screen size to default.

SECRET FACTOR MODES

Unlock new characters and other secret features by collecting points.

CONTROLS

Directional Buttons Up/Down - Move cursor

A Button - Confirm a selection

B Button - Return to main menu

LEVEL Your current level.

EXP. By gaining points, youe EXP. Bar will be filled up gradually. When it is full, you gain a level.

PLAY TIME Your total play time.

POINTS - D-pts. You gain points by playing each game mode. You can buy new characters and other features at the "Shop".

SHOP - Buy new characters and other features with the points you have acquired.

Directional Buttons Left/Right – Choose an item to buy

Directional Buttons Up/Down – Switch between Exit and an item to buy

A Button – Confirm a selection

B Button – Return to Secret factor Menu

YOUR CHARACTERS - You can check the characters you have acquired.

Directional Buttons Left/Right – Choose a character

Directional Buttons Up/Down – Switch between Exit and character

B Button – Return to Secret factor Menu

TRADE - You can find an explanation on how to trade characters by connecting 2 VMs with "VS-COM" data (see page 16).

Directional Buttons Up/Down – Select a message

B Button – Return to Secret factor Menu

VS.COM

You can play with the characters you have acquired by inserting a VM with "VS.COM" data into your Dreamcast™.
Choose "SAVE" to create a "VS.com"file in a VM

- A VM with 64 or more open blocks is required to make a "VS.com" file.
- Do not turn off your Dreamcast™ or pull out a VM or other peripherals while creating a file.
- Do not disconnect VMs while trading characters

VS.COM

Press the A and B Buttons in the title screen
to go to mode select screen.

MODE SELECT

LEVEL & EXP. – Your current Level and Experience Points.
YOUR POINTS – Points you have gained.
SHOP – Buy new characters and features with your points.
YOUR CHARACTERS – Check out the characters you have aquired.
TRADE – Trade characters by connecting 2 VMs (see page 20).
PLAY TIME – Your total play time.
SOUND – Turn on/off sound.

CHARACTERS - SAMPLE

P - Punch Button
K – Kick Button
L – Light
H – Heavy
Charge – Press a Directional button for a while and then press the next Directional button.
LV3 – The move uses level 3 Hyper Combo Gauge.

*The controls are for a character facing right. Reverse the right-left controls when facing left.

Character Name

Character Name
CABLE

Special Moves

Special Moves

Viper Beam	↓↘→+P (also usable in the air)
Scimitar	→↓↘+P
Scimitar	↓↙←+K (also usable in the air)

Hyper Combos

Hyper Combos

Hyper Flip	↓↘→+PP (also usable in the air)
Time Flip	↓↘→+KK

Assist Type

Assist Type

α	Shooting
β	Anti-Air
γ	Anomalous Attack

Character Name

CABLE

Special Moves

Viper Beam	↓↘→+P (also usable in the air)
Scimitar	→↓↘+P
Scimitar	↓↙←+K (also usable in the air)

Hyper Combos

Hyper Flip	↓↘→+PP (also usable in the air)
Time Flip	↓↘→+KK

Assist Type

α	Shooting
β	Anti-Air
γ	Anomalous Attack

Character Name

MARROW

Special Moves

Bonemerang	↓↘→+P (also usable in the air)
Towering Spine	→↓↘+P
Ricoet Slash	↓↙←+K
Ride & Slash	→↘↓↙←+P (also usable in the air)

Hyper Combos

Bone Burst	↓↙←+PP (also usable in the air)
Stinger Bones	↓↘→+PP

Assist Type

α	Shooting
β	Anti-Air
γ	Moving

Character Name

CYCLOPS

Special Moves

Optic Blast	↓↘→+P (also usable in
Rising Uppercut	→↓↘+P
Cyclone Kick	↓↙←+K
Optic Sweep	→↘↓+P

Hyper Combos

Mega Optic Blast	↓↘→+PP (also usable in
Super Optic Blast	↓↘→+KK

Assist Type

α	Shooting
β	Anti-Air
γ	Anomalous Attack

Character Name

JILL

Special Moves

[illegible] Fighting A	↓↘→+P (also usable in the air)
[illegible] Launcher	→↓↘+P
[illegible] Fire	→↘↓↙←+P
[illegible] Dodge A	↓↙←+K

Hyper Combos

[illegible] Fighting A+	↓↘→+PP (also usable in the air)
[illegible] T-002	↓↙←+KK

Assist Type

α	Healing
β	Rushing Attack
γ	Shooting

Character Name

TRON

Special Moves

Beacon Bomb	↓↘→+P
Servbot Launcher	→↓↘+P
Bonne Strike	↓↘→+K (also usable in the air)

Hyper Combos

King Servbot	↓↙←+PP
Lunch Rush	↓↘→+PP

Assist Type

α	Assisting Throw
β	Anti-Air
γ	Shooting

Character Name

RUBYHEART

Special Moves

Schwarzaile	↓↘→+P (also usable in the air)
Fantome	↓↙←+K
Sublimation	↓↘→+K

Hyper Combos

Mil Fantome	↓↙←+KK
Partnaile	↓↘→ +KK
Tule Do Mazi	HK LP ↓ LK HP

Assist Type

α	Anti-Air
β	Assist Attack
γ	Ability Enhancement

Character Name

CAPTAIN AMERICA

Special Moves

Shield Slash ↓↘→+P (also usable in the air)
Stars & Stripes →↓↘+P
Charging Star ↓↘→+K

Hyper Combos

Final Justice ↓↘→+PP
Hyper Stars & Stripes ↓↘→+PP
Hyper Charging Star ↓↘→+KK

Assist Type

α Shooting
β Anti-Air
γ Rushing Attack

Character Name

PSYLOCKE

Special Moves

Psy-Blast ↓↘→+P (also usable in the air)
Psy-Blade Spin ↓↘→+K (also usable in the air)
Ninjutsu →↓↘↙←+any button (also usable in the air)

Hyper Combos

Butterfly Hidet ↓↙←+KK (also usable in the air)
Psy-Maelstrom ↓↘→+KK
Psy-Thrust ↓↘→+PP (also usable in the air)

Assist Type

α Anti-Air
β Shooting
γ Balance

Character Name

ROGUE

Special Moves

Repeating Punch ↓↘→+P (also usable
Rising Repeating Punch →↓↘+P
Power Dive Punch →↓↘+K
Power Drain ↓↙←+K (also usable

Hyper Combos

Goodnight Sugar ↓↘→+PP

Assist Type

α Anti-Air
β Rushing Attackr
γ Assisting Throw

Character Name

SONSON

Special Moves

P (press rapidly,also usable in the air)
↓↘→+P(also usable in the air)
→ ↓↘+P(also usable in the air)

Hyper Combos

↓↘→+PP (also usable in the air)
↓↘→+KK
↓↙←+PP

Assist Type

α Healing
β Shooting
γ Anti-Air

Character Name

AMINGO

Special Moves

Shout of the Windr ↓↘→+P (also usable in the air)
Joy of Green ↓↙←+P
Child of the Ground ↓↙←+K

Hyper Combos

Rules of the Plants ↓↙←+PP
Boon of the Sun ↓↘→+PP

Assist Type

α Healing
β Ability Enhancement
γ Balance

Character Name

HAYATO

Special Moves

Shiden ↓↘→+P
Guren →↓↘+P (also usable in the air)
Plasma Combo ←+ LP LP LP LP

Hyper Combos

Rasetsuzan ↓↘→+PP
Engetsu ↓↘→+KK
Plasma Field ↓↙←+KK(also usable in the air)

Assist Type

α Moving Attack
β Anti-Air
γ Balance

Character Name

DOCTOR DOOM

Special Moves

Plasma Beam ↓↘→+P (also usable in the air)
Photon Shot →↘↓↙←+P(also usable in the air)
Molecular Shield →↘↓↙←+K

Hyper Combos

Electric Cage ↓↘→+PP
Photon Array →↘↓↙←+PP(also usable in the air)
Sphere Flame ↓↘→+KK

Assist Type

α Anomalous Attack
β Anti-Air
γ Shooting

Character Name

WOLVERINE

Special Moves

Berserker Barrage ↓↘→+P
Tornado Claw →↓↘+P (also usable in the air)
Drill Claw LK+HP (also usable in the air)

Hyper Combos

Berserker Barrage X ↓↘→+PP
Weapon X ↓↘→+PP

Assist Type

α Ground Attack
β Knock Up Attack
γ Anomalous Attack

Character Name

ICEMAN

Special Moves

Ice Beam ↓↘→+P (also usable
Ice Avalanche →↓↘+K (also usable
Ice Fist ↓↙←+P

Hyper Combos

Artic Attack ↓↘→+PP (also usable

Assist Type

α Shooting
β Anomalous Att
γ Balance

Character Name

SAKURA

Special Moves

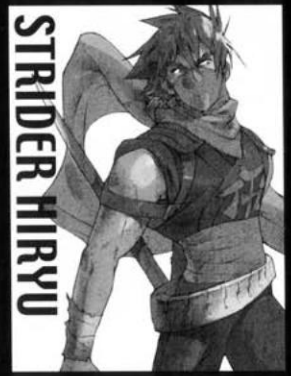
↓↘→+P(also usable in the air)
↓↙←+K(also usable in the air)
↓↙←+K(also usable in the air)

Hyper Combos

↓↘→+PP
↓↙←+PP
↓↙←+KK

Assist Type

α Rushing Attack
β Shooting
γ Moving Attack



Character Name

STRIDER HIRYU

Special Moves

Ame no Murakumo ↓↘→+P
Excalibar →↓↘+P or K (in the air)
Gram ↓↘→+P (also usable in the air) or K
Formation A ↓↘→+K

Hyper Combos

Ragnalok →↓↘+PP
Legion ↓↘→+KK
Urobolos ↓↘→+PP

Assist Type

α Ground Attack
β Anomalous Attack
γ Shooting

Character Name

GUILE

Special Moves

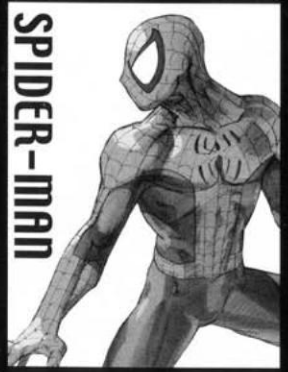
Sonic Boom ←charge→+P
Somersault Kick ↓charge↑+K
Air Somersault Kick ↓↑+K (in the air)

Hyper Combos

Sonic Hurricane ↓↘→ +PP
Somersault Strike ↓↙←+KK

Assist Type

α Anti-Air
β Shooting
γ Balance



Character Name

SPIDER-MAN

Special Moves

Web Ball	↓↘→+P (also usable in the air)
Spider Sting	→↓↘+P
Web Throw	→↘↓↙←+P
Web Swing	↓↙←+K (also usable in the air)

Hyper Combos

Maximum Spider	↓↘→+PP(also usable in the air)
Ultimate Web Throw	↓↙←+PP
Crawler Assault	↓↘→+KK

Assist Type

α	Assisting Attack
β	Moving Attack
γ	Anti-Air

Character Name

HULK

Special Moves

Gamma Slam	↓↘→+P
Gamma Tornado	→↓↘+P (also usable in the air)
Gamma Charge	←charge→+K
Gamma Charge(Anti Air)	↓charge↑+K

Hyper Combos

Gamma Wave	↓↘→+PP
Gamma Crush	↓↙←+PP
Gamma Quake	↓↘→+KK

Assist Type

α	Ground Attack
β	Rushing Attack
γ	Anti-Air

Character Name

VENOM

Special Moves

Venom Fang	↓↘→+P (also usable
Web Throw	→↓↘↙←+K
Venom Rush	↓↘→+K

Hyper Combos

Venom Web	↓↘→+PP
Death Bite	↓↘→+KK

Assist Type

α	Moving Attack
β	Anomalous Att
γ	Knock Up Atta

Character Name

RYU

Special Moves

	↓↘→+P (also usable in the air)
	→↓↘+P
	↓↙←+K (also usable in the air)

Hyper Combos

	↓↘→+PP (also usable in the air)
Shunpukyaku	↓↙←+KK
	→↓↘+PP (LV3)

Assist Type

α	Anti-Air
β	Shooting
γ	Moving Attack

Character Name

ZANGIEF

Special Moves

Double Lariat	PP (also usable in the air)
Banishing Flat	→↓↘+P
Aerial Russian Slam	→↓↘+LK
Screw Pile Driver	360°Turn+P(also usable in the air)

Hyper Combos

Final Atomic Buster	360°Turn+PP
Iron Body	←↓↙+K
Ultra Final Atomic Buster	360°Turn+KK(LV3)

Assist Type

α	Ground Attack
β	Assisting Throw
γ	Anti-Air Throw

Character Name

ANAKARIS

Special Moves

Coffin Drop	↓↓+P (also usable in the air)
Cobra Blow	←→+P (also usable in the air)
Mummy Drop	↓↘→+P (also usable in the air)
Pharaoh Judgement	↓↘→+K (in the air)

Hyper Combos

Pharaoh Magic	HKLP↓LK HP(also usable in the air)
Pharaoh Cobra Blow	←→+PP (also usable in the air)
Pharaoh Illusion	LP HP→LK LP

Assist Type

α	Ground Attack
β	Assisting Throw
γ	Anomalous Attack

TECHNICAL SUPPORT

Thank you for purchasing MARVEL™ Vs CAPCOM® 2. If you are experiencing difficulties with this title please take advantage of the following product support. Please note that all our operators only speak and that we are unable to give gameplay hints through our Technical Support number. Our Technical s lines are open between the hours of 10am and 5pm.

Technical Support : **0171 551 4266**
Fax : **0171 551 4267**

WorldWide Web : **http://www.vie.co.uk**

Address : **Customer Services Department**
Virgin Interactive Entertainment Europe Ltd.
74a Charlotte Street
London
W1P 1LR

In the unlikely event of a software fault please return the complete package, with your receipt, to the o place of purchase and request a replacement.

If you do need to telephone us, please provide us with as much information as possible concerning yo system.

When contacting us by post, ensure you include the Title & Version of the game, a detailed description problem you are experiencing and the exact type of hardware that you are using.

When sending us a fax, please remember to leave your fax machine switched on and ready to receive. are using a Telephone/Fax system please make sure that the Fax connection is enabled. Ensure to incl your name, a return Fax number with the area code and a Voice number so we can contact you if we experience problems when trying to Fax you back.

INTS AND TIPS

o you need hints and tips for this game
nd other great Capcom titles on Dreamcast?

esident Evil 2
iga Wing
lasma Sword
larvel Vs Capcom 2

so, then call the official Capcom hint-line on

9067 535033

calls are charged at 75p a minute and the max call length is 4 minutes.
se obtain permission from the person who pays the telephone bill before you dial this number.
s service is available to residents of the UK only.

SOMMAIRE

HISTOIRE 30

COMMANDES 32

COUPS SPÉCIAUX 36

ECRAN DE COMBAT 37

RÈGLES 38

MODES DE JEU 39

SÉLECTION D'UN PERSONNAGE 41

OPTIONS 42

CONFIGURATION DES BOUTONS 42

MODE FACTEUR SECRET (SECRET FACTOR) 43

PERSONNAGES 45-53

ASSISTANCE TECHNIQUES . . .54

"L'Armure de la Corrosion"... Ce n'était qu'une légende... jusqu'à ce qu'elle se réveille. Maintenant, la fin est proche. Le fléau remonte des abysses. Les ondes maléfiques transforment les poissons en d'horribles créatures et les rafales de vent marin balaient les terres en semant la mort.

Avertissement sur l'épilepsie

AVIS AUX PROPRIETAIRES DE TELEVISEURS A ECRAN DE PROJECTION :
Ne branchez pas votre console Dreamcast™ sur un téléviseur à écran de projection sans avoir préalablement consulté la notice d'emploi de votre téléviseur. A moins qu'il ne soit de type LCD, cela pourrait endommager définitivement votre écran.

ENTRETIEN DE VOTRE CD Dreamcast™
- Ce disque compact est conçu pour être utilisé exclusivement avec la console Dreamcast™.
- Ne le tordez pas, ne l'écrasez pas et ne l'immergez dans aucun liquide.
- Ne le laissez pas à la lumière directe du soleil, ou près d'un radiateur ou de toute autre source de chaleur.
- N'oubliez pas de faire des pauses durant les longues parties.
- Gardez ce CD propre. Tenez toujours ce disque par les tranches, et rangez le dans son étui de protection lorsque vous ne vous en servez pas. Nettoyez le disque avec un tissu non-pelluchant propre et sec en l'essuyant en lignes droites partant du centre vers les bords extérieurs. N'utilisez jamais de solvants ou de produits nettoyants abrasifs.

CAPCOM

Message spécial de CAPCOM ENTERTAINMENT

Nous vous remercions d'avoir choisi Marvel™ Vs Capcom® 2 pour Dreamcast™.

Nous sommes fiers à CAPCOM ENTERTAINMENT de vous apporter cet exaltant élément à votre collection de jeux vidéo.

CAPCOM ENTERTAINMENT, INC.

475 Oakmead Parkway, Sunnyvale, CA 94086

© CAPCOM CO., LTD. 2000 Tous droits réservés.

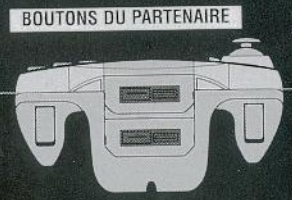
CAPCOM et le LOGO CAPCOM sont des marques déposées de CAPCOM CO., LTD.

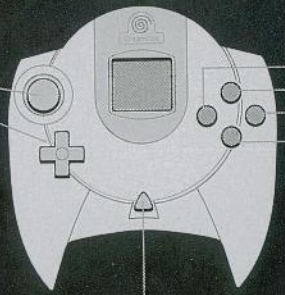
Marvel™ Vs Capcom® 2 est une marque déposée CAPCOM CO., LTD. Sega, Dreamcast, et les logos Dreamcast™ sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd. L'icone de classification est une marque déposée de Interactive Digital Software Association.

HISTOIRE

Tous les combattants se réunissent au moment où l'ombre maléfique s'apprête à recouvrir les dernières lueurs d'espoir. Leur destination : les abysses. Leur mission : renvoyer le fléau à ses origines, la "Mer de la Genèse."

DREAMCAST™ COMMANDES




BOUTONS D'ATTAQUE
X Bouton – Léger Coup de Poin
Y Bouton – Puissant Coup de Po
B Bouton – Puissant Coup de P
A Bouton – Léger Coup de Pu

Analog Thumb Pad

Croix Multidirectionnelle

* Ces commandes sont destinées à un personnage orienté vers la droite.

Haut - Sauter verticalement

Gauche Haut - Sauter vers l'arrière en diagonale

Gauche - Reculer, blocage haut

Gauche Bas - S'accroupir, blocage bas

Bas -S'accroupir

Droit Bas - S'accroupir

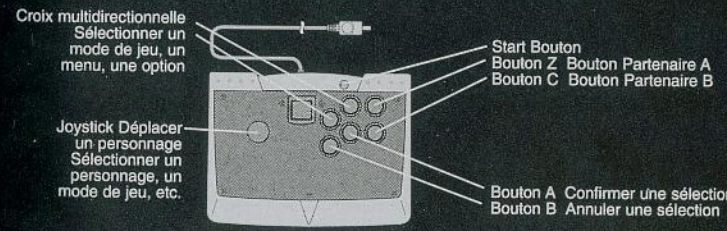
Droit - Avancer

Droit Haut - Sauter vers l'avant en diagonale

Bouton Start Mettre la partie en pause / Reprendre la partie / Rejoindre une partie (joueur 2)

Ne touchez jamais le Stick Analogique ou les boutons analogiques G et D lorsque vous mettez votre Dreamcast™ sous tension. Vous risqueriez de provoquer un dysfonctionnement lors de l'initialisation de la manette. Si, par mégarde, ceci vous arrivait, éteignez puis rallumez immédiatement votre console et assurez-vous de ne plus toucher à la manette durant l'allumage. .

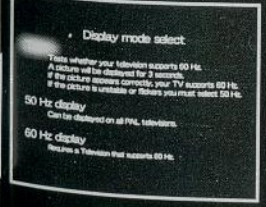
AUTRES COMMANDES


Croix multidirectionnelle
Sélectionner un mode de jeu, un menu, une option
Joystick Déplacer un personnage
Sélectionner un personnage, un mode de jeu, etc.
Start Bouton
Bouton Z Bouton Partenaire A
Bouton C Bouton Partenaire B
Bouton A Confirmer une sélection
Bouton B Annuler une sélection

- Les commandes décrites ci-dessus sont les commandes par défaut. Vous pouvez les modifier dans le mode Options (voir page 42).
- Jusqu'à 2 joueurs peuvent s'affronter dans ce jeu. Insérez correctement la ou les manette(s) Dreamcast™ dans les ports de commandes correspondant avant d'allumer votre console.
- Ne touchez pas au stick analogique ni aux boutons analogiques G/D lorsque vous allumez votre console Dreamcast™.
- A tout moment du jeu, vous avez la possibilité de revenir à l'écran-titre en maintenant enfoncés simultanément les boutons Start, A, B, X et Y.
- Si vous utilisez un Vibration Pack (optionnel) avec votre manette Dreamcast™, insérez-le dans le port d'extension n°2 de la manette.

OPTION 50HZ / 60HZ

VOTRE TÉLÉVISEUR EST RECENT ET COMPATIBLE AVEC LE 60HZ. CECI SIGNIFIE QUE VOUS POUVEZ JOUER À MARVEL™ VS CAPCOM® 2 EN PLEIN ÉCRAN, PLUTOT QU'AVEC DES MARGES NOIRES DISPOSÉES EN HAUT ET EN BAS DE L'ÉCRAN. AU CHARGEMENT DU JEU LES OPTIONS SUIVANTES APPARAISSENT A L'ECRAN:


Display mode select
Tests whether your television supports 60 Hz.
A picture will be displayed for 3 seconds.
If the picture appears correctly, your TV supports 60 Hz.
If the picture is unstable or flickers you must select 50 Hz.
50 Hz display
Can be displayed on all PAL televisions.
60 Hz display
Requires a Television that supports 60 Hz.

Utilisez les touches Haut et Bas de la croix multidirectionnelle pour alterner entre l'affichage 50hz et 60hz. Si vous n'êtes pas certain que votre téléviseur supporte la fréquence de 60hz, sélectionnez l'option 'Test'. Si l'image de Marvel™ Vs Capcom® 2 s'affiche cela signifie que votre téléviseur est adéquat et peut afficher en 60hz. Vous devez donc sélectionner cette option. Dans le cas contraire, sélectionnez l'option 50hz.

COUPS SPÉCIAUX

JAUGE D'HYPER COMBO

Votre jauge d'Hyper Combo se remplit au fur et à mesure que vous attaquez votre adversaire. Lorsqu'elle est pleine, vous avez la possibilité d'exécuter des coups spéciaux tels que des Hyper Combos. Votre jauge d'Hyper Combo comporte 5 niveaux.

HYPER COMBO

<une commande>+CpgCpg ou CpdCpd (appuyez simultanément sur les boutons)
Un Hyper Combo utilise le niveau 1 de votre jauge.

DELAYED HYPER COMBO

Vous pouvez exécuter 3 Hyper Combos à la suite. Pendant l'Hyper Combo de votre premier personnage, entrez les commandes de l'Hyper Combo de votre deuxième combattant. Pendant l'Hyper Combo de ce dernier, entrez les commandes de l'Hyper Combo de votre troisième personnage.Un Hyper Combo à retardement utilise le niveau 2 ou 3 de votre jauge d'Hyper Combo.

VARIABLE COMBINATION

Appuyez sur le bouton des Partenaires A et B en même temps.
Vos partenaires apparaissent alors pour exécuter simultanément un Hyper Combo. La Combinaison Variable utilise le niveau 3 de votre jauge d'Hyper Combo.

CHANGEMENT DE PERSONNAGES « SNAP BACK »

Obligez votre adversaire à changer de combattants.
"Snap Back" utilise le premier niveau de votre jauge d'Hyper Combo.

↓↘ →+ Bouton Partenaire A - Expulsez du ring le deuxième combattant de votre adversaire.

↓↘ →+ Bouton Partenaire B - Expulsez du ring le troisième combattant de votre adversaire.

COUPS SPÉCIAUX

ASSISTANCE VARIABLE

Vos partenaires apparaissent de temps en temps pour effectuer des contre-attaques et changer de personnages.
L'assistance variable utilise le premier niveau de votre jauge d'Hyper Combo..

Bouton Partenaire A (tout en bloquant) - Votre deuxième personnage surgit.
Bouton Partenaire B (tout en bloquant) - Votre troisième personnage surgit.

ATTAQUE VARIABLE

Echangez de personnages. La partie rouge de la jauge de santé de vos combattants se régénère petit à petit lorsqu'ils sont au repos.
CpgL+CpdL (simultanément) - Sélectionnez votre deuxième personnage.
CpgP+CpdP (simultanément - Sélectionnez votre troisième personnage.

COMBO AÉRIEN

Chaque personnage possède son propre coup-préliminaire précédant un Combo Aérien.
Frappez votre adversaire avec ce coup puis exécutez un combo aérien.

↘+CpgP ou CpdP puis ↑ (super saut) et exécutez un combo aérien..

COURSE

Déplacez-vous plus vite qu'en marchant.
→→ (ou ←←) ou CpgCpg (simultanément)

COUPS SPÉCIAUX

SUPER SAUT
Sautez bien plus haut qu'en effectuant un saut normal.↑↓

BLOCAGE / BLOCAGE AÉRIEN
Bloquez l'attaque d'un ennemi au sol ou en l'air en appuyant sur votre croix multidirectionnelle dans la direction opposée à votre adversaire.

PROJETER / EMPOIGNER
Projetez un adversaire au sol situé à proximité de votre personnage. Certains personnages empoignent leur adversaire au lieu de les projeter →ur← + CpgP ou CpdP.

CHUTE CONTRÔLÉE / DÉGAGEMENT
Tombez sans vous blesser après avoir été projeté ou libérez-vous des mains de l'ennemi qui vous empoigne. (Tout en tombant ou pendant l'empoignade) appuyez sur un bouton de la croix multidirectionnelle à l'exception de ↑ +CpgP ou CpdP.

SE RELEVER
Lorsque vous êtes au tapis, utilisez cette commande afin d'esquiver les attaques intempestives de votre adversaire ↓↙← Cpg ou Cpd.

GARDE AVANCÉE
Repoussez votre adversaire.
(Tout en bloquant) CpgCpg (simultanément)

COMBOS ENCHAÎNÉS
Frappez votre adversaire plusieurs fois de suite en appuyant sur les boutons d'attaque rapidement dans l'ordre : Léger > Léger > Puissant.

PROVOQUER
CpdL + Start (simultanément)
•Vous avez la possibilité de modifier cette commande dans le menu des options.

ECRAN DE COMBAT

① **SCORE/VICTOIRE -** - Score actuel en mode 1 Joueur et nombre de victoires des combattants en mode 2 Joueurs.

② **JAUGE DE SANTÉ DU COMBATTANT -** La barre de couleur diminue au fur et à mesure que le combattant encaisse des coups. Lorsque la jauge atteint zéro, le personnage est KO.

③ **JAUGES DE SANTÉ DES PARTENAIRES A ET B -** La partie rouge de la barre colorée se régénère petit à petit lorsque le personnage est au repos.

④ **CHRONOMÈTRE -** Temps restant. Lorsque le chronomètre affiche zéro, le match se termine et l'équipe possédant la jauge de santé la plus élevée est déclarée vainqueur.

⑤ **PERSONNAGE -** Portrait de votre combattant.

⑥ **JAUGE D'HYPER COMBO -** Cette barre colorée augmente au fur et à mesure de vos attaques. Lorsqu'elle est pleine, vous pouvez exécuter des hyper combos et d'autres coups destructeurs.

⑦ **MARQUE D'ASSISTANCE -** S'affiche dès que vous avez la possibilité d'obtenir de l'assistance.

⑧ **MARQUE DE NON-ASSISTANCE -** S'affiche dès que vous ne pouvez plus obtenir d'assistance.

⑨ **MESSAGE BONUS -** S'affiche dès que vous exécuter un super coup, tel que le Combo Aérien.

MATCH

Un match se termine lorsque la jauge de santé des 3 combattants d'une équipe est complètement vide. Notez que la partie rouge de leur jauge de santé se régénère petit à petit pendant les phases de repos.

VICTOIRE ET DÉFAITE

Lorsque la jauge de santé d'un personnage est vide, ce dernier est KO. Lorsque chronomètre affiche 0, l'équipe possédant la jauge de santé la plus élevée est déclarée vainqueur. Lorsque la durée limitée du match est désactivée, le match prend fin lorsque tous les membres d'une équipe sont KO.

MATCH NUL

Si les deux équipes sont KO en même temps (double KO) ou que leurs jauges de santé sont de même longueur à la fin du match, le match est déclaré nul.

A partir de l'écran-titre, appuyez sur le bouton Start pour afficher le menu de modes de jeu. Sélectionnez un mode de jeu à l'aide de la croix multidirectionnelle et confirmez votre choix avec le bouton A.

ARCADE MODE (Arcade) (1 - 2 joueur)

Affrontez des adversaires contrôlés par l'ordinateur. Sélectionnez 2 des 15 personnages disponibles. Si vous parvenez à vaincre tous vos adversaires, vous remportez la partie. Vous aurez alors l'occasion de visionner la scène cinématique de fin.

Si vous perdez, tentez votre chance à nouveau !

VS MODE (Versus) (2 joueurs)

Compétition entre 2 joueurs. Avant le début de chaque match sélectionnez vos personnages, puis ajustez votre handicapes et choisissez une arène de combat.

*Si vous sélectionnez ce mode de jeu, insérez 2 manettes dans votre console Dreamcast™.

TRAINING MODE (Entraînement) (1 joueur)

Perfectionnez vos coups contre des adversaires informatiques. Sélectionnez vos personnages ainsi que vos adversaires. Appuyez sur le bouton Start pour afficher un menu.

OPTIONS

Réglez les différents paramètres (voir page 42).

MODES DE JEU

SCORE RANKING (Classement)

Consultez le classement des meilleurs scores des modes Arcade et Score Attack.

SCORE ATTACK (1 joueur)

Affrontez des adversaires informatiques. Notez que vous ne pouvez modifier aucune option pour ce mode.

SECRET FACTOR (Facteur Secret)

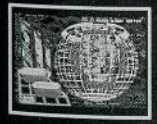
Consultez votre statut et les personnages que vous avez acquis (voir page 43).

COMMENCER UNE PARTIE

Lorsque vous avez choisi un mode jeu, l'écran de sélection de personnage apparaît. Sélectionnez un combattant à l'aide de la croix multidirectionnelle ou d'un bouton d'attaque.

CHOISISSEZ ENSUITE LE TYPE D'ASSISTANCE DE VOTRE COMBATTANT.

COMPOSEZ UNE ÉQUIPE DE 3 COMBATTANTS.



PUIS SÉLECTIONNEZ UNE VITESSE DE JEU.

SÉLECTION DU TYPE D'ASSISTANCE Sélectionnez un Type d'Assistance pour chaque personnage parmi les types A, B et Y. En fonction du Type d'Assistance de votre combattant, les techniques « Assistance Variable » et « Combinaison Variable » changent.

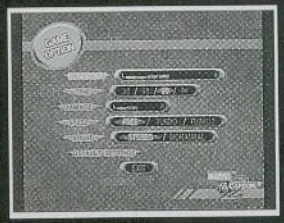
CARTE MÉMOIRE (VISUAL MEMORY - VM)

Save (Sauvegarder) - Sauvegardez les différents réglages des options ainsi que vos meilleurs classements sur votre VM.

Load (Charger) - Chargez vos enregistrements à partir de votre VM.

- Pour effectuer une sauvegarde, procurez-vous un Visual Memory (vendu séparément).
- Chaque sauvegarde de ce jeu occupe 5 blocs de mémoire.
- En cours de sauvegarde, n'éteignez jamais votre console Dreamcast™ et veillez à ne retirer aucune carte mémoire, manette ou tout autre périphérique compatible.

OPTIONS



DIFFICULTY (Niveau de Difficulté) Réglez le niveau de difficulté du mode Arcade.
TIME (Temps) Choisissez la durée d'un match.
DAMAGE (Dommages) Réglez le niveau de dommages des attaques.
SPEED (Vitesse) Réglez la vitesse du jeu..
SOUND (Son) Choisissez entre une sortie audio STEREO (Stéréo) ou MONAURAL (Mono).
DEFAULT SETTING (Défaut) Rétablissez les paramètres par défaut.
EXIT (Quitter) Revenez au menu principal.

CONFIGURATION DES BOUTONS

Personnalisez l'assignation des boutons.

BUTTON CONFIG. (Configuration des Boutons) Assignez à un bouton un coup de poing, un coup de pied ou un coup spécial.

VIBRATE (Vibrations) Si vous possédez un Vibration Pack, vous avez la possibilité de l'activer (ON) ou non (OFF).

RÉGLAGES DE L'ECRAN

SCREEN SIZE (Taille de l'écran) – Réglez l'affichage du jeu sur votre écran de télévision..

DEFAULT SETTINGS (Défaut) – Rétablissez l'option par défaut de la taille de l'écran.

FACTEUR SECRET

Accumulez des points pour accéder à de nouveaux personnages et découvrez de nouvelles caractéristiques secrètes.

COMMANDES

Croix multidirectionnelle Haut/Bas - Déplacez le curseur
Bouton A - Confirmez une sélection
Bouton B - Affichez de nouveau menu principal

LEVEL (Niveau) Votre niveau actuel.

EXP. (Expérience) En gagnant des points, votre barre d'expérience se remplit. Lorsqu'elle est pleine, vous passez au niveau supérieur.

PLAY TIME (Temps de jeu)- Votre durée totale de jeu.

POINTS - D-pts. (Points) - Vous gagnez des points en jouant à tous les modes de jeu. Ces points vous permettent d'acheter de nouveaux personnages et caractéristiques au magasin "Shop".

SHOP (MAGASIN) - Achetez de nouveaux personnages et de nouvelles caractéristiques grâce aux points que vous avez obtenus.

Croix multidirectionnelle Gauche/Droite – Sélectionnez un objet

Croix multidirectionnelle Haut/Bas - Alternez entre Exit (Quitter) et un objet

Bouton A - Confirmez votre choix

Bouton B - Affichez de nouveau le menu Facteur Secret

CHARACTERS (PERSONNAGES) - Consultez la liste des personnages que vous avez acquis.

Croix multidirectionnelle Gauche/Droite - Sélectionnez un personnage

Croix multidirectionnelle Haut/Bas - Alternez entre Exit (Quitter) et un personnage

Bouton B - Affichez de nouveau le menu Facteur Secret

TRADE (ECHANGE) - Ce menu vous explique comment échanger des personnages en connectant 2 VMs contenant un fichier "VS-COM" (voir page 44).

Croix multidirectionnelle Haut/Bas - Sélectionnez un message

Bouton B - Affichez de nouveau le menu Facteur Secret

VS.COM

Jouez avec les combattants que vous avez acquis en insérant un VM contenant des données "VS-COM" dans votre console Dreamcast™.

Sélectionnez "SAVE" (Sauvegarder) pour créer un fichier "VS.com" sur votre VM.

- Pour créer un fichier "VS.com", votre VM doit disposer d'au moins 64 blocs libres de mémoire.
- N'éteignez pas votre console Dreamcast™ et ne retirez aucun VM ni aucun autre périphérique en cours de sauvegarde.
- Ne déconnectez pas les VMs lorsque vous échanger des personnages.

VS.COM

Appuyez sur les boutons A et B à partir de l'écran-titre pour afficher l'écran de sélection de modes.

SÉLECTION D'UN MODE

LEVEL & EXP. (Niveau et Expérience) – Votre niveau et le nombre de vos points d'expérience.

YOUR POINTS (Vos Points) – Les points que vous avez gagnés.

SHOP (Magasin) – Achetez de nouveaux personnages et de nouvelles caractéristiques grâce aux points que vous avez accumulés.

YOUR CHARACTERS (Vos Personnages) – Consultez la liste des personnages que vous avez acquis.

TRADE (Echange) – Echangez des personnages en connectant 2 VMs (voir page 41)

PLAY TIME (Durée Jeu) – Votre durée totale de jeu.

SOUND (Son) – Activez (ON) ou non (OFF) le son..

CHARACTERS - SAMPLE

PERSONNAGE

CHART

Nom du Personnage

Nom du Personnage

CABLE

Coups Spéciaux

Coups Spéciaux

Fléau du Serpent ↓↘→+Cpg (possible en l'air)
Cimeterre →↓↘+ Cpg
Champ Electrique ↓↙←+ Cpd (possible en l'air)

Hyper Combos

Hyper Combos

Hyper Serpent ↓↘→↘→+Cpg Cpg (possible en l'air)
Tour Temporel ↓↘→+Cpd Cpd

Types d'Assistance

Types d'Assistance

α	Tir
β	Antiaérien
γ	Attaque anormale

Cpg - Bouton Coup de poing

Cpd - Bouton Coup de Pied

L - Léger

P - Puissant

Charger - Appuyez sur un bouton de la croix multidirectionnelle pendant un moment puis appuyez sur le bouton suivant de la croix multidirectionnelle.

NV3 - Votre jauge d'Hyper Combo doit atteindre le niveau 3 pour effectuer ce coup.

*Les commandes sont destinées à un personnage orienté vers la droite. Inversez-les si votre personnage est dirigé vers la gauche.

Nom du Personnage

CABLE

Coups Spéciaux

Fléau du Serpent ↓↘→+ Cpg (possible en l'air)
Cimeterre →↓↘+ Cpg
Champ Electrique ↓↙←+ K
Ride & Slash →↘↓↙←+Cpd (possible en l'air))

Hyper Combos

Hyper Serpent ↓↙←+ Cpg Cpg (possible en l'air)
Tour Temporel ↓↘→+ Cpd Cpd

Types d'Assistance

α Tir
β Antiaérien
γ Attaque anormale

Nom du Personnage

MARROW

Coups Spéciaux

Bonemerang ↓↘→+ Cpg (possible en l'air)
Epine Macabre →↓↘+ Cpg
Ricochet ↓↙←+ Cpd
Balafre →↘↓↙←Cpg (possible en l'air)

Hyper Combos

Jet d'Os ↓↙←+Cpg Cpg (possible en l'air)
Os Pointus ↓↘→+Cpg Cpg

Types d'Assistance

α Tir
β Antiaérien
γ En Mouvement

Nom du Personnage

CYCLOPS

Coups Spéciaux

Explosion Optique ↓↘→+ Cpg (possible en
Uppercut →↓↘+ Cpg
Coup de pied Cyclonal ↓↙←+ Cpd
Balayage Optique →↘↓+ Cpg

Hyper Combos

Mega Explosion Optiquet ↓↘→+Cpg Cpg (possible en l'air)
Os Pointus ↓↘→+Cpd Cpd

Types d'Assistance

α Tir
β Antiaérien
γ Attaque Anormale

Nom du Personnage

JILL

Coups Spéciaux

Combat Rapproché A ↓↘→+Cpg (possible en l'air)
Lance-Grenades →↓↘+ Cpg
Feu Retourné →↘↓↙←+ Cpg
Esquive d'urgence A ↓↙←+ Cpd

Hyper Combos

Combat Rapproché A+ CODE:T-002 ↓↘→+PP (also usable in the air) ↓↙←+ Cpd Cpd

Types d'Assistance

α Cicatrisation
β Vague d'Attaques
γ Tir

Nom du Personnage

TRON

Coups Spéciaux

Bombe Flamboyante ↓↘→+ Cpg
Servbot Launcher →↓↘+ Cpg
Bonne Strike ↓↘→+ Cpd (possible en l'air)

Hyper Combos

King Servbot ↓↙←+Cpg Cpg
Course Folle ↓↘→+Cpg Cpg

Types d'Assistance

α Jeté
β Antiaérien
γ Tir

Nom du Personnage

RUBYHEART

Coups Spéciaux

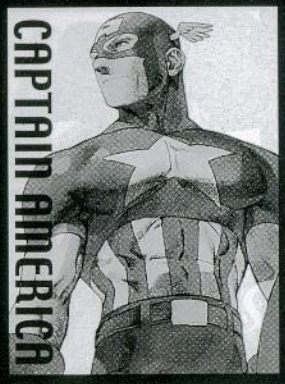
Schwarzaille ↓↘→+ Cpg (possible en l'air)
Fantôme ↓↙←+ Cpd
Sublimation ↓↘→+ Cpd

Hyper Combos

Super Fantôme ↓↙←+ Cpd Cpd
Partenaire Particulier ↓↘→ + Cpd Cpd
Tule Do Mazi CpdP CpgL ↓ CpdL CpgP

Types d'Assistance

α Antiaérien
β Attaque d'Assistance
γ Enchantement



Nom du Personnage

CAPTAIN AMERICA

Coups Spéciaux

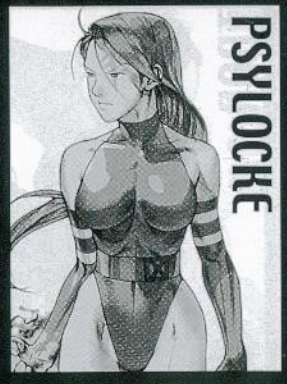
Coup du Bouclier	↓↘→+ Cpg (possible en l'air)
Etoiles & Galons	→↓↘+ Cpg
Ruée d'Etoiles	↓↘→+ Cpd

Hyper Combos

Jugement Dernier	↓↘→+ Cpg Cpg
Spécial Etoiles & Galons	↓↘→+ Cpg Cpg
Spécial Ruée d'Etoiles	↓↘→+ Cpd Cpd

Type d'Assistance

α	Tir
β	Antiaérien
γ	Vague d'Attaques



Nom du Personnage

PSYLOCKE

Coups Spéciaux

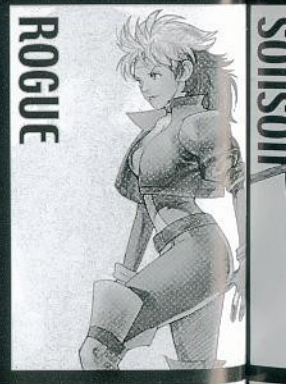
Psy-Explosion	↓↘→+Cpg (possible en l'air)
Psy-Elfet de Lame	↓↘→+Cpd (possible en l'air)
Ninjutsu (possible en l'air)	→↘↓↙←un bouton

Hyper Combos

Cachette du Papillon	↓↙←+CpdCpd (possible en l'air)
Psy-Tempête virile	↓↘→+ CpdCpd
Psy-Poussée	↓↘→+Cpg Cpg (possible en l'air)

Type d'Assistance

α	Antiaérien
β	Tir
γ	Equilibre



Nom du Personnage

ROGUE

Coups Spéciaux

Coup de poing Répété	↓↘→+Cpg (possible
Coup de poing Rapide Croisant	→↓↘+P
Coup de poing Energétique	→↓↘+K
Chutes d'Eau	↓↙←+ Cpd (possible

Hyper Combos

Fais de Beaux Rêves	↓↘→+ Cpd Cpg

Type d'Assistance

α	Antiaérien
β	Vague d'Attaques
γ	Jeté

Nom du Personnage

SONSON

Coups Spéciaux

Fusetsuzan	Cpg (rapidement, possible en l'air)
Shienbu	↓↘→+Cpg (possible en l'air)
Seiten Rengeki	→ ↓↘+Cpg (possible en l'air)

Hyper Combos

TenchiTsukan	↓↘→+CpgCpg (possible en l'air)
Prisonnier de Guerre	↓↘→+CpdCpd
Roi des Singes	↓↙←+Cpg Cpg

Type d'Assistance

α	Cicatrisation
β	Tir
γ	Antiaérien

Nom du Personnage

AMINGO

Coups Spéciaux

Hurle-Vent	↓↘→+Cpg (possible en l'air)
Joie de la Nature	↓↙←+ Cpg
Enfant du Soleil	↓↙←+ Gpd

Hyper Combos

Lois de la Nature	↓↙←+ Cpg Cpg
Aide du Soleil	↓↘→+ Cpd Cpd

Type d'Assistance

α	Cicatrisation
β	Mise en Valeur
γ	Equilibre

Nom du Personnage

HAYATO

Coups Spéciaux

Shiden	↓↘→+Cpg
Guren	→↓↘+Cpg (possible en l'air)
Combo Plasmatique	←+ CpgL CpgL CpgL CpgL

Hyper Combos

Rasetsuzan	↓↘→+Cpg Cpg
Engetsu	↓↘→+Cpd CpdK
Champ Plasmatique	↓↙←+CpdCpd (possible en l'air)

Type d'Assistance

α	En Mouvement
β	Antiaérienr
γ	Equilibre

Nom du Personnage

DOCTOR DOOM

Coups Spéciaux

Rayon Plasmatique ↓↘→+ Cpg (possible en l'air)
Tir à Photons →↘↓↙←+ Cpg (possible en l'air)
Boudier Moléculaire →↘↓↙←+ Cpd

Hyper Combos

Cage Electrique ↓↘→+Cpg Cpg
Réseau de Photons →↘↓↙←+Cpg Cpg (possible en l'air)
Flamme Sphérique ↓↘→+ Cpd Cpd

Type d'Assistance

α Attaque Anormale
β Antiaérien
γ Tir

Nom du Personnage

WOLVERINE

Coups Spéciaux

Déluge Fou Furieux ↓↘→+ Cpg
Griffe Sismique →↓↘+Cpg (possible en l'air)
Griffe-Foreuse Cpd..+ CpgP (possible en l'air)

Hyper Combos

Déluge Fou Furieux X ↓↘→+Cpg Cpg
Réseau à Photons ↓↘→+Cpg Cpg

Type d'Assistance

α Attaque au sol
β Echauffement
γ Attaque Anormale

Nom du Personnage

ICEMAN

Coups Spéciaux

Livreur de Glaces ↓↘→+ Cpg (possible en l'
Avalanche Glacée →↓↘+ Cpd (possible en
Poing de Glace ↓↙←+ Cpg

Hyper Combos

Attaque Arctique ↓↘→+CpgCpg (also usable in

Type d'Assistance

α Tir
β Attaque Anormale
γ Equilibre

Nom du Personnage

SAKURA

Coups Spéciaux

Shouoken ↓↘→Cpg (possible en l'air)
Hadoken ↓↙←Cpd (possible en l'air)
Shunpukyaku ↓↙←+Cpd (possible en l'air)

Hyper Combos

Midare Zakura ↓↘→+Cpg Cpg
Shinku Hadoken ↓↙←+Cpg Cpg
Haaru Ichiban ↓↙←+CpdCpd

Type d'Assistance

α Vague d'Attaques
β Tir
γ En Mouvement

Nom du Personnage

STRIDER HIRYU

Coups Spéciaux

Ame no Murakumo ↓↘→+Cpg
Excalibur →↓↘+Cpg ou Cpd (en l'air)
Gramme ↓↘→Cpg (possible en l'air) ou Cpd
Formation A ↓↘→+ Cpd

Hyper Combos

Ragnalok →↓↘+ Cpg Cpg
Legion ↓↘→+ Cpd Cpd
Urobolos ↓↘→+ Cpg Cpg

Type d'Assistance

α Attaque au Sol
β Attaque Anormale
γ Tir

Nom du Personnage

GUILE

Coups Spéciaux

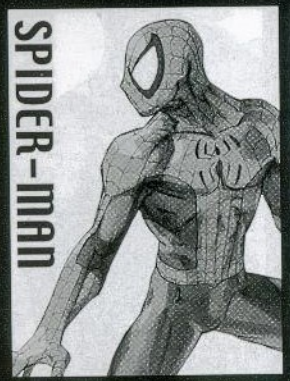
Détonation Supersonique ←charger→+ Cpg
Coup de pied Roulé ↓charger↑+ Cpd
Coup de pied Roulé Aérien ↓↑+Cpd (en l'air)

Hyper Combos

Ouragan Supersonique ↓↘→ + Cpg Cpg
Attaque Roulée ↓↙←+ Cpd Cpd

Type d'Assistance

α Antiaérien
β Tir
γ Equilibre



Nom du Personnage

SPIDER-MAN

Coups Spéciaux

Boule de Toile	↓↘→+Cpg (possible en l'air)
Piqûre d'Araignée	→↓↘+Cpg
Jeté de Toile	→↘↓↙←+Cpg
Oscillation de Toile	↓↙←+Cpd (possible en l'air)

Hyper Combos

Super-Araignée	↓↘→+Cpg Cpg (possible en l'air)
Jeté de Toile Fatal	↓↙←+ Cpg Cpg
Assaut du Ver de Terre	↓↘→+ Cpd Cpd

Type d'Assistance

α	Attaque d'Assistance
β	En Mouvement
γ	Antiaérien

Nom du Personnage

HULK

Coups Spéciaux

Claquement Gamma	↓↘→+Cpg
Tornade Gamma	→↓↘+Cpg (possible en l'air)
Charge Gamma	←charger→+Cpd
Charge Gamma (Antiaérien)	↓charger↑+Cpd

Hyper Combos

Vague Gamma	↓↘→+Cpg Cpg
Ecrasement Gamma	↓↙←+Cpg Cpg
Tremblement de Terre Gamma	↓↘→+Cpd Cpd

Type d'Assistance

α	Attaque au Sol
β	Vague d'Attaques
γ	Antiaérien

Nom du Personnage

VENOM

Coups Spéciaux

Crochet à Venin	↓↘→+Cpg (possible en l'a
Jeté de Toile	→↘↓↙←+Cpd
Montée de Venin	↓↘→+Cpg

Hyper Combos

Toile du Venin	↓↘→+Cpg Cpg
Morsure Fatale	↓↘→+Cpd Cpd

Type d'Assistance

α	En Mouvement
β	Attaque Anormale
γ	Echauffement

Nom du Personnage

RYU

Coups Spéciaux

Boule de Feu	↓↘→+Cpg (possible en l'air)
Coup de poing du Dragon	→↓↘+Cpg
Coup de pied Ouragan	↓↙←+Cpd (possible en l'air)

Hyper Combos

Shinku Hadoken	↓↘→+Cpg Cpg (possible en l'air)
Shinryu Tastunaki Senpukyaku	↓↙←+CpdCpd
Shin Shoryuken	→↓↘+CpgCpg (Niv3)

Type d'Assistance

α	Antiaérien
β	Tir
γ	En Mouvement

Nom du Personnage

ZANGIEF

Coups Spéciaux

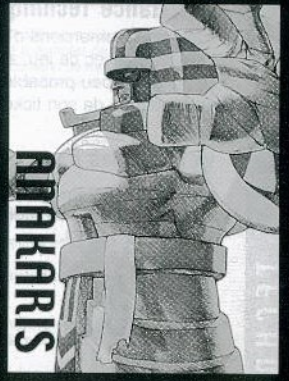
Double Lasso	Cpg Cpg (possible en l'air)
Pneu à Plat	→↓↘+Cpg
Ecrasement Mortel	→↓↘+CpdL
Marteau Piqueurr	Rotation à 360° +Cpg (possible en l'air)

Hyper Combos

Bombe Atomique	Rotation à 360° + Cpg Cpg
Corps de fer	←↓↙+ Cpd
Bombe Atomique Fatale	Rotation à 360° + Cpd Cpd (Niv3)

Type d'Assistance

α	Attaque au Sol
β	Jeté
γ	Jeté Antiaérien



Nom du Personnage

ANAKARIS

Coups Spéciaux

Livraison de Cercueil	↓↓+CpgCpg (possible en l'air)
Coup du Cobra	←→Cpg (possible en l'air)
Largage Mammaire	↓↘→+Cpg (possible en l'air)
Jugement du Pharaon	↓↘→+Cpd (en l'air)

Hyper Combos

Magie du Pharaon (possible en l'air)	CpdP Cpg↓CpdL CpgP
Coup du Cobra Pharaonique	←→+CpgCpg (possible en l'air)
Illusion Pharaonique	CpgL CpgP→CpdL CpgL

Type d'Assistance

α	Attaque au sol
β	Jeté
γ	Attaque Anormale